



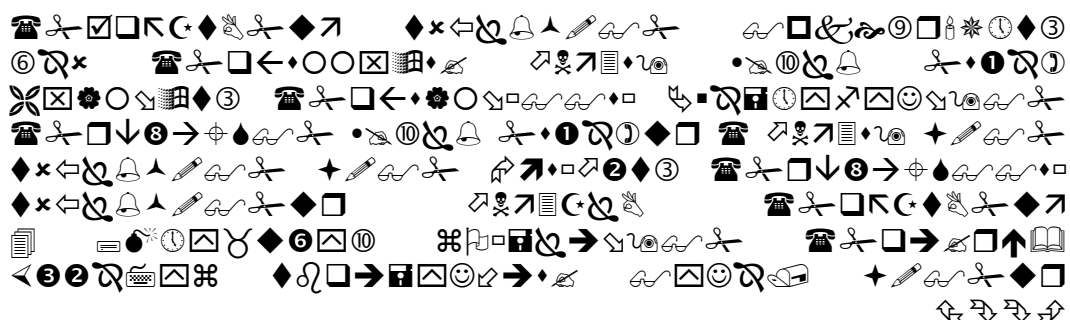
## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Dengan adanya perkembangan tersebut seseorang dituntut untuk terlibat secara langsung sebagai seorang guru tentunya memiliki kewajiban untuk mempersiapkan generasi mendatang yang menguasai pengetahuan dan teknologi terkini. Agar tercapainya hal tersebut, yang harus dikuasai oleh siswa yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Setiap orang memiliki kewajiban untuk mempelajari ilmu pengetahuan terutama ilmu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar yang merupakan dasar atau acuan untuk melanjutkan jenjang pendidikan ke arah yang lebih tinggi dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka dihadapan Allah SWT. Hal ini dinyatakan dalam surat Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:<sup>1</sup>



Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan:*

---

<sup>1</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: PT. Sigma Examedia Arkanleema, 2009), juz 58:11, hlm 542

*"Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-*  
 Ilmu dalam hal ini tentu saja tidak hanya berupa pengetahuan agama

tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman seperti halnya ilmu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak disamping bagi kehidupan diri pemilik ilmu itu sendiri.

Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Dengan belajar Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta untuk mengembangkan lebih lanjut dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi yang menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan produk dan proses yang tidak dapat dipisahkan. Ilmu Pengetahuan Alam sebagai proses merupakan langkah-langkah yang ditempuh para ilmuwan untuk melakukan penyelidikan dalam rangka mencari penjelasan tentang gejala-gejala alam. Langkah tersebut adalah merumuskan

masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis dan akhirnya menyimpulkan.<sup>2</sup>

Adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :<sup>3</sup>

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- f. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tersebut memberikan makna bahwa Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan di Sekolah Dasar tidak hanya sebatas keilmuan saja akan tetapi juga cerdas dalam bersikap, sehingga perlu ditanamkan sejak awal tentang pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam yang benar. Hal ini tidak bisa ditanamkan hanya dengan membaca buku saja. Karena, sebagai guru tentu mengetahui tidak semua siswa suka membaca, dan memiliki cara belajar yang berbeda pula.

Idealnya Ilmu Pengetahuan Alam diajarkan di sekolah dasar adalah dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk

---

<sup>2</sup>Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 243

<sup>3</sup>Susilawati, *Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah*, (Pekanbaru: CV. Benteng Media, 2013), hlm. 2

mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar menemukan sendiri dan berbuat, hal ini akan membuat siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Penggunaan media lingkungan serta inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat membangun pengetahuan siswa sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>4</sup>

Kenyataan yang masih dijumpai di sekolah, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam guru masih mempergunakan metode pembelajaran secara konvensional, seperti metode ceramah tanya jawab dan latihan, memberikan catatan-catatan tambahan dan memberikan latihan tambahan serta memberikan pelajaran tambahan pada akhir proses belajar mengajar. Namun, hasil belajar siswa belum dapat tercapai secara maksimal. Dengan demikian, hal ini akan berdampak buruk bagi siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan kenyataan yang dijumpai pada kelas IV SDN 002 Kuapan Kecamatan Tambang masalah-masalah yang diperoleh yaitu: guru masih mempergunakan metode pembelajaran secara konvensional, seperti metode ceramah tanya jawab dan latihan, memberikan catatan-catatan tambahan dan memberikan latihan tambahan serta memberikan pelajaran tambahan pada akhir proses belajar mengajar. Berdasarkan masalah tersebut peneliti menemukan gejala-gejala yang menunjukkan bahwa hasil belajar

---

<sup>4</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 138

siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi Rangka dan Pancaindera Manusia masih rendah yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal, hal ini terlihat dari evaluasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam yaitu dari 20 orang siswa hanya 9 orang siswa atau 45% yang mampu mencapai nilai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 65, sedangkan 11 orang siswa lainnya belum mencapai KKM.
2. Dari 20 siswa ada 12 orang siswa atau 60% yang tidak bisa menjawab soal Ilmu Pengetahuan Alam yang diberikan padahal materi dari soal itu telah diberikan.
3. Dari 20 orang siswa, hanya 8 orang siswa atau 40% yang mengerjakan PR atau tugas rumah yang diberikan oleh guru.

Upaya yang sudah dilakukan oleh guru adalah dengan membimbing siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menacarikan metode yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi yaitu dengan menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, tanya jawab dan latihan. Dengan menggunakan metode konvensional ini guru berharap siswa bisa meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Namun, cara yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional ini belum terlaksana dengan baik sehingga hasil belajar siswa masih rendah.

Solusi yang ditawarkan dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan belajar secara bersama, diantaranya dikenal dengan metode permainan perang

koboi. Metode permainan perang koboi bertujuan agar siswa dapat belajar secara bersama-sama dan pada akhir pembelajaran siswa harus bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar serta menjatuhkan tim lawan sebanyak mungkin.

Metode permainan adalah salah satu yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah metode permainan perang koboi. Bermain bagi siswa sekolah dasar mengandung aspek kegembiraan, kelegaan kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan. Permainan manusia sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan, dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya.

Permainan perang koboi adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan menjatuhkan tim lawan sebanyak mungkin.<sup>5</sup> Dalam prakteknya guru menyajikan pelajaran dan pada akhir pelajaran tersebut guru mengadakan suatu kegiatan dengan menggunakan metode permainan perang koboi untuk memastikan bahwa

---

<sup>5</sup>Sunyo Adji Purnomo & Rani N., *Games For Fun Learning and Teaching*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 62

setiap siswa telah menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah dibahas pada latar belakang masalah, maka, peneliti membatasi masalah dengan memfokuskan penelitian pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi Rangka dan Pancaindera Manusia di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Sedangkan peneliti melakukan penelitian ini dengan judul “Penerapan Metode Permainan Perang Koboï untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.

## **B. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul, yaitu sebagai berikut:

### **1. Metode Permainan Perang Koboï**

Metode permainan perang koboï adalah metode yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran untuk menjawab pertanyaan dan menjatuhkan tim lawan sebanyak mungkin dengan menggunakan suatu permainan.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>*Ibid.*

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Kemampuan tersebut terlihat dari hasil tes siswa berupa skor atau nilai yang menunjukkan keberhasilan siswa.<sup>7</sup>

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan gejala yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Apakah Penerapan Metode Permainan Perang Kobi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar melalui penerapan metode permainan perang kobi.

---

<sup>7</sup>Nashar, *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 77



## 2. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini berakhir tentunya akan menghasilkan sebuah karya tulis ilmiah yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yakni:

- a. Bagi siswa, dengan menerapkan metode permainan perang koboi dapat menjadi satu pengalaman belajar bagi siswa kelas IV SDN 002 Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi pokok Rangka dan Panca Indera Manusia.
- b. Bagi guru, merupakan suatu upaya perbaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan materi pokok Rangka dan Panca Indera Manusia.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan salah satu masukan sebagai metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi pokok Rangka dan Panca Indera Manusia.
- d. Bagi peneliti, sebagai pedoman dalam penelitian lanjutan pada ruang lingkup yang lebih luas.